



Il Quadro Europeo DigCompEdu e lo strumento di auto- riflessione “SELFIE per gli Insegnanti” sulla competenza digitale del docente

Stefania Bocconi

Consiglio Nazionale delle Ricerche
Istituto per le Tecnologie Didattiche (CNR-ITD)



CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO

Università per Stranieri di Siena
Centro Ditals

9 Febbraio 2022

CNR – Consiglio Nazionale delle Ricerche

ITD – Istituto per le Tecnologie Didattiche



- **CNR-ITD** è un **istituto di ricerca** nel settore delle **Tecnologie Didattiche**
- Progetti di ricerca e applicazione educativa in **Italia e Europa**
- Focus: **metodi e strumenti innovativi** a supporto delle pratiche di insegnamento e apprendimento



Agenda

01. La competenza digitale del docente e il Quadro DigCompEDU

02. Il percorso di autoriflessione SELFIE per gli Insegnanti

03. La sperimentazione SELFIE per gli Insegnanti

04. La piattaforma online SELFIE per gli Insegnanti (DEMO)

05. Rapporto personalizzato di autoriflessione sulla competenza in essere

06. La sperimentazione SELFIE for Teachers ITALIA

“L'innovazione dell'insegnamento è
un **processo di problem-solving**
radicato nella professionalità degli
insegnanti”

OECD, 2018, p. 13



Educational Research and Innovation

Teachers as Designers of Learning Environments

THE IMPORTANCE OF INNOVATIVE PEDAGOGIES

Alejandro Paniagua and David Istance



Centre for Educational Research and Innovation



CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO

Insegnanti come **‘Professionisti (inter)Connessi’**

- La professionalità dell'insegnante è correlata all'**apprendimento collaborativo**, alla **progettazione didattica** e alla capacità di **fare rete**
- Tramite l'idea di insegnanti come “**progettisti di ambienti di apprendimento**”, l'innovazione delle pratiche di insegnamento può essere considerata come un aspetto tipico della professione docente per risolvere sfide quotidiane in un contesto in continuo cambiamento
- Insegnanti come **esperti dell'arte e della scienza dell'apprendimento**, che adottano e combinano in modo efficace vari approcci didattici per raggiungere gli obiettivi di apprendimento definiti

COMPETENZA PROFESSIONALE DEL DOCENTE

COMPETENZA PROFESSIONALE DEI DOCENTI

**Contenuti e
Conoscenze
Pedagogiche**

**Abilità
emotive e
motivazionali**

**Processo decisionale,
giudizio professionale**

**Approcci
didattici**

Opportunità di
apprendimento

Concetto Multi-dimensionale

**Motivazione, Auto-regolazione &
attitudine personale**

Capacità decisionale

FORMAZIONE DOCENTI

- Formazione iniziale dei docenti
- Sviluppo professionale continuo
- Apprendimento formale/non-formale

**Ricerca ed
Esperienza**

Cognitivo

**Socio-
Emotivo**

APPRENDIMENTO STUDENTI

Source: Guerriero and Révai (2017) p. 261

Il Quadro europeo **DigCompEDU** sulla competenza digitale di insegnanti e formatori



Chi gestisce e coordina DigCompEdu/SELFIE for Teachers?

DigCompEDU è un'iniziativa promossa e gestita dalla **Commissione Europea**, DG Educazione e Cultura e JRC Siviglia



The screenshot shows the official website of DigCompEdu, part of the EU Science Hub. The header includes the European Commission logo and the text 'EU SCIENCE HUB The European Commission's science and knowledge service'. A navigation bar lists various sections: About Us, Research, Knowledge, Working With Us, Procurement, News & Events, and Our Communities. The main content area features a large banner for 'DigCompEdu The European Framework for the Digital Competence of Educators' with an illustration of diverse people. Below the banner, there is a section titled 'Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu)' which includes a paragraph about the teaching professions' demands and a link to download the framework. To the right, there are sections for 'Related Publications' and 'Related Content', each listing relevant documents and a 'More >' link. At the bottom, a 'News' section mentions 'MAY 22 Scientific support to the education package'. A sidebar on the left contains a 'DigCompEdu Framework' menu with links to Proficiency levels, Self-assessment, Reproduction and Reuse, Supporting materials, Community, and Privacy. A circular diagram at the bottom center illustrates the framework's components: Educators' professional competences, Educators' pedagogic competences, Learners' competences, and Subject specific competences, all interconnected by Digital competences, Digital Resources, and Assessment.

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

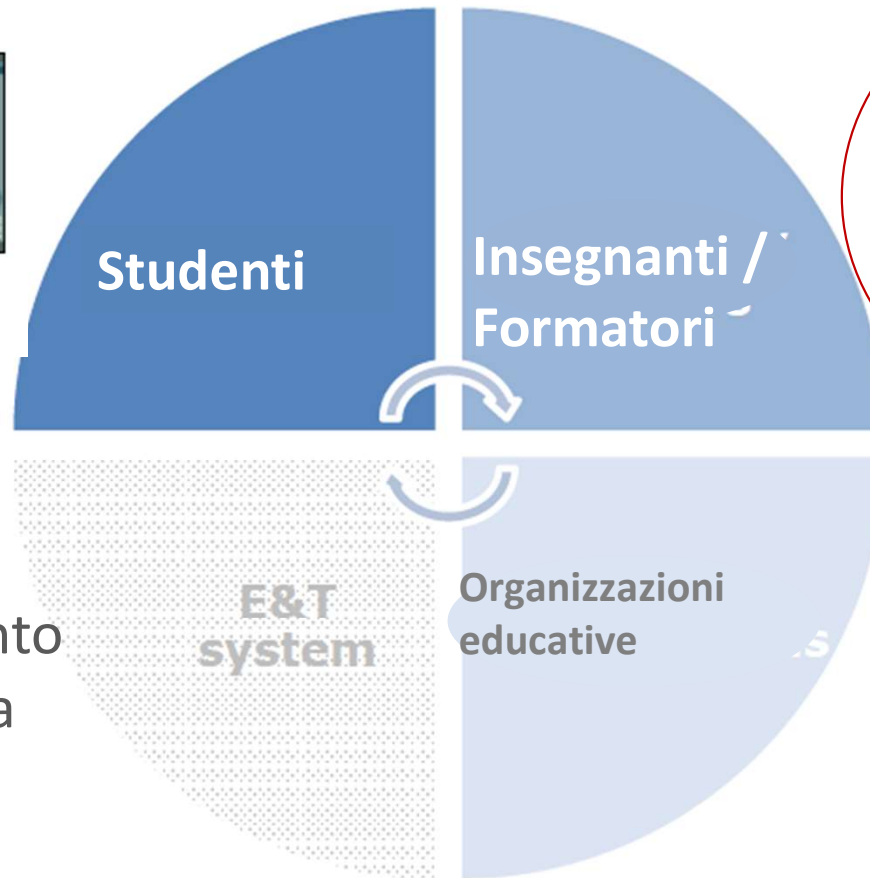
CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO



Commissione Europea – JRC B.4



DIGCOMP 2.1



DIGCOMPEDU



DIGCOMPORG

Quadri di riferimento
sulla competenza
digitale

Il quadro di riferimento DigCompEDU

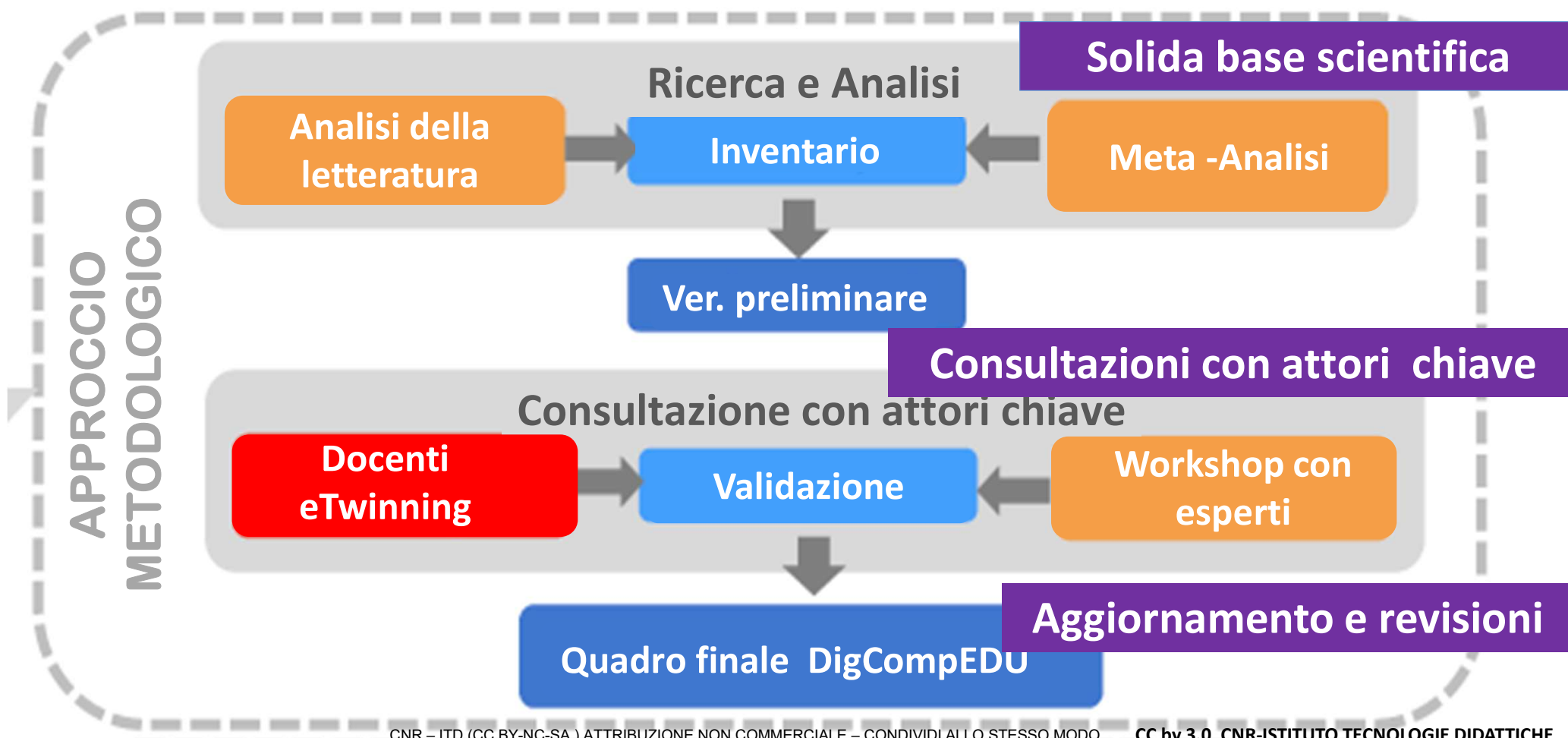
DigCompEdu descrive la **competenza digitale** di docenti e formatori di tutti gli ordini e gradi di istruzione

Focus: **competenza pedagogica digitale**
(no tecnologia)



CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO

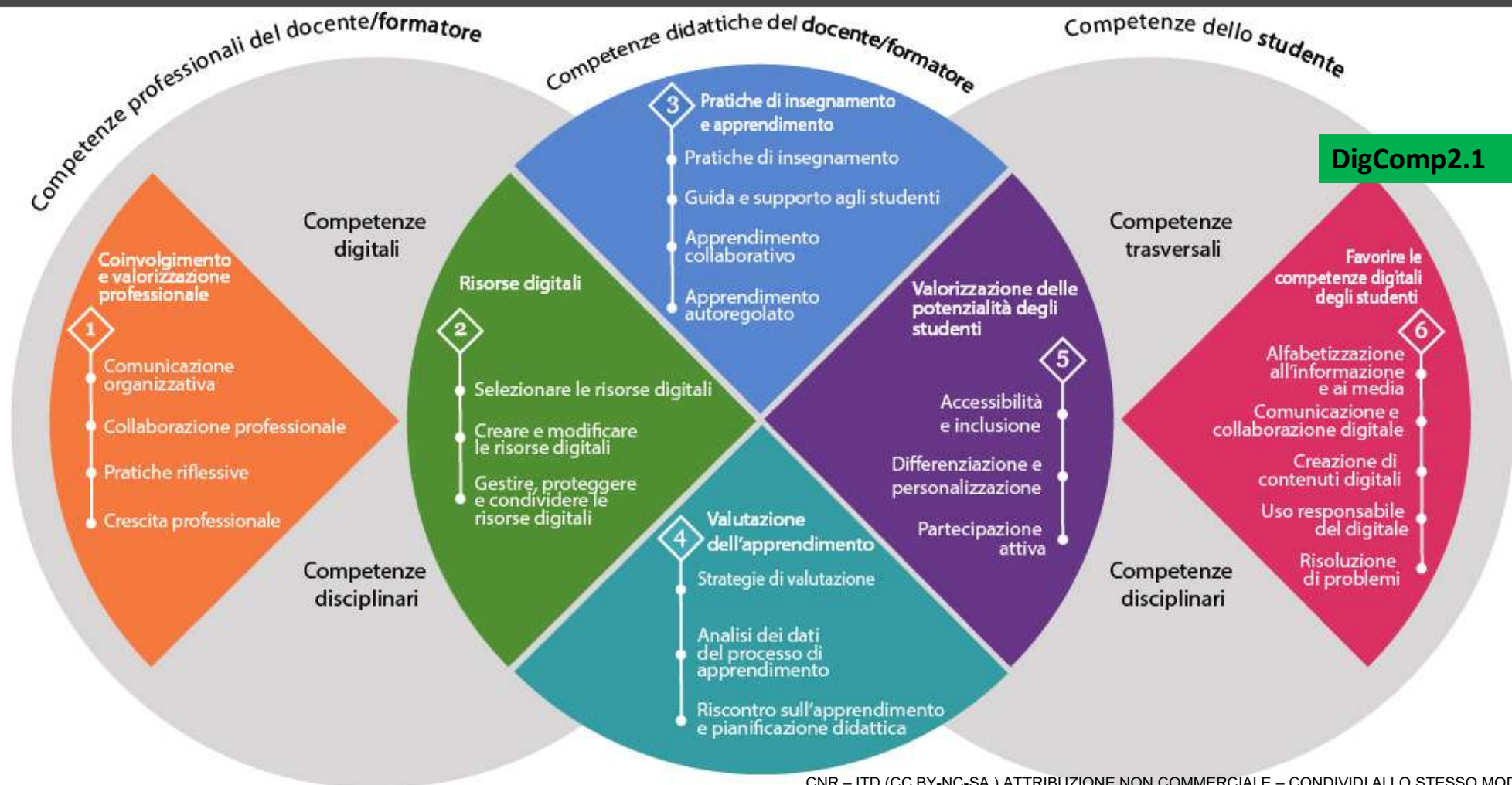
APPROCCIO METODOLOGICO IN DIGCOMPEDU



DIGCOMPEDU NEL CONTESTO ITALIANO



DigCompEdu: 6 aree, 22 competenze





<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO

Competenze professionali del docente/formatore

1 COINVOLGIMENTO E VALORIZZAZIONE PROFESSIONALE

- 1.1 Comunicazione organizzativa
- 1.2 Collaborazione professionale
- 1.3 Pratiche riflessive
- 1.4 Crescita professionale

Competenze didattiche del docente/formatore

2 RISORSE DIGITALI

- 2.1 Selezionare le risorse digitali
- 2.2 Creare e modificare le risorse digitali
- 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

4 VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- 4.1 Strategie di valutazione
- 4.2 Analisi dei dati del processo di apprendimento
- 4.3 Risccontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

3 PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

- 3.1 Pratiche di insegnamento
- 3.2 Guida e supporto agli studenti
- 3.3 Apprendimento collaborativo
- 3.4 Apprendimento autoregolato

5 VALORIZZAZIONE DELLE POTENZIALITÀ DEGLI STUDENTI

- 5.1 Accessibilità e inclusione
- 5.2 Differenziazione e personalizzazione
- 5.3 Partecipazione attiva

Competenze dello studente

6 FAVORIRE LE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI

- 6.1 Alfabetizzazione all'informazione e ai media
- 6.2 Comunicazione e collaborazione digitale
- 6.3 Creazione di contenuti digitali
- 6.4 Uso responsabile del digitale
- 6.5 Risoluzione dei problemi

Progettare ed integrare **strumenti e risorse digitali** nei processi di insegnamento. **Gestire e orchestrare** gli interventi didattici *digitali* in modo appropriato. Sperimentare e sviluppare **nuovi approcci pedagogici**.

3

PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

3.1

Pratiche di insegnamento

3.2

Guida e supporto agli studenti

3.3

Apprendimento collaborativo

3.4

Apprendimento autoregolato



3.1 Pratiche di insegnamento



3.3. Apprendimento collaborativo



3.4. Apprendimento auto-regolato

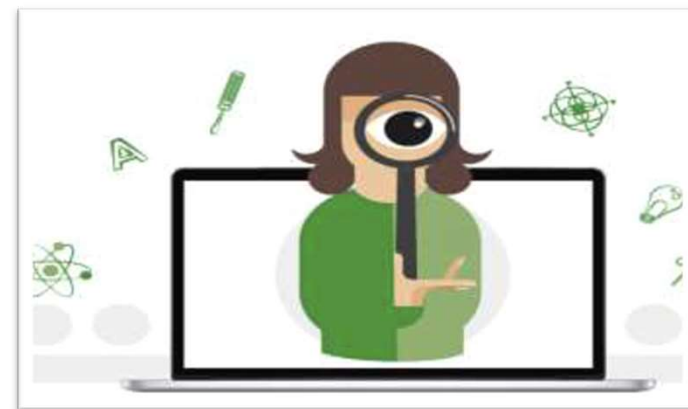


3.2 Guida e supporto agli studenti

CNR – ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE

CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO

Identificare le risorse digitali che meglio si adattano agli **obiettivi di apprendimento**, ai **bisogni degli studenti** e allo **stile di insegnamento**



2.1 Selezionare



2.3 Gestire, proteggere e condividere



2.2 Creare e modificare

Utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali per creare e favorire **approcci innovativi di valutazione** e monitoraggio



4.1 Strategie di valutazione



4.2 Analisi dei dati del processo di apprendimento



4.3 Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Promuovere la **differentiazione** nella classe, favorendo una **didattica personalizzata**, che propone al singolo studente **attività adatte** al proprio livello di competenza, ai propri interessi ed esigenze d'apprendimento



5.1 Accessibilità e Inclusione



5.2 Differenziazione e personalizzazione

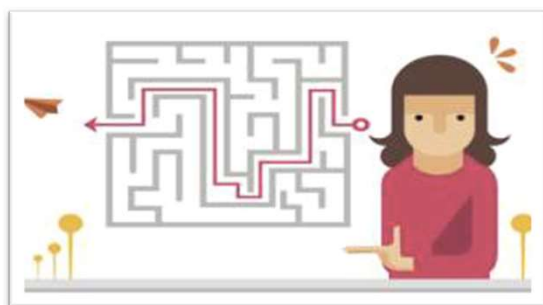


5.3 Partecipazione attiva

CNR – ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE

CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO

Aiutare gli **studenti** a sviluppare la loro **competenza digitale** per operare efficientemente nella società



6.5 Risoluzione di problemi



6.4 Uso responsabile del digitale

6

FAVORIRE LE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI

6.1

Alfabetizzazione all'informazione e ai media

6.2

Comunicazione e collaborazione digitale

6.3

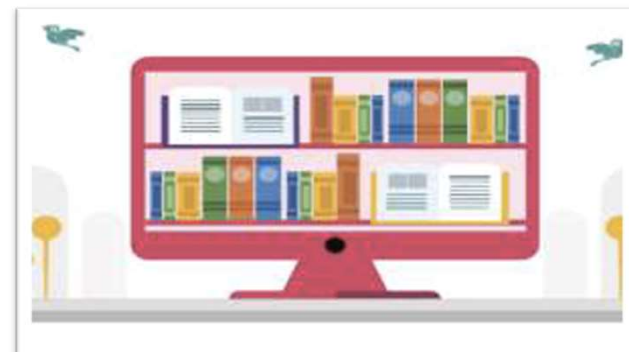
Creazione di contenuti digitali

6.4

Uso responsabile del digitale

6.5

Risoluzione dei problemi



6.1 Alfabetizzazione all'informazione e ai media



6.3 Creazione di contenuti



6.2 Comunicazione e collaborazione digitale

Interagire con i colleghi, gli studenti, i genitori e altre parti interessate. Supportare la propria **crescita professionale**. Migliorare la collaborazione all'interno dell'organizzazione in cui si opera, e del settore professionale in generale



1.1 Comunicazione organizzativa



1.2 Collaborazione professionale

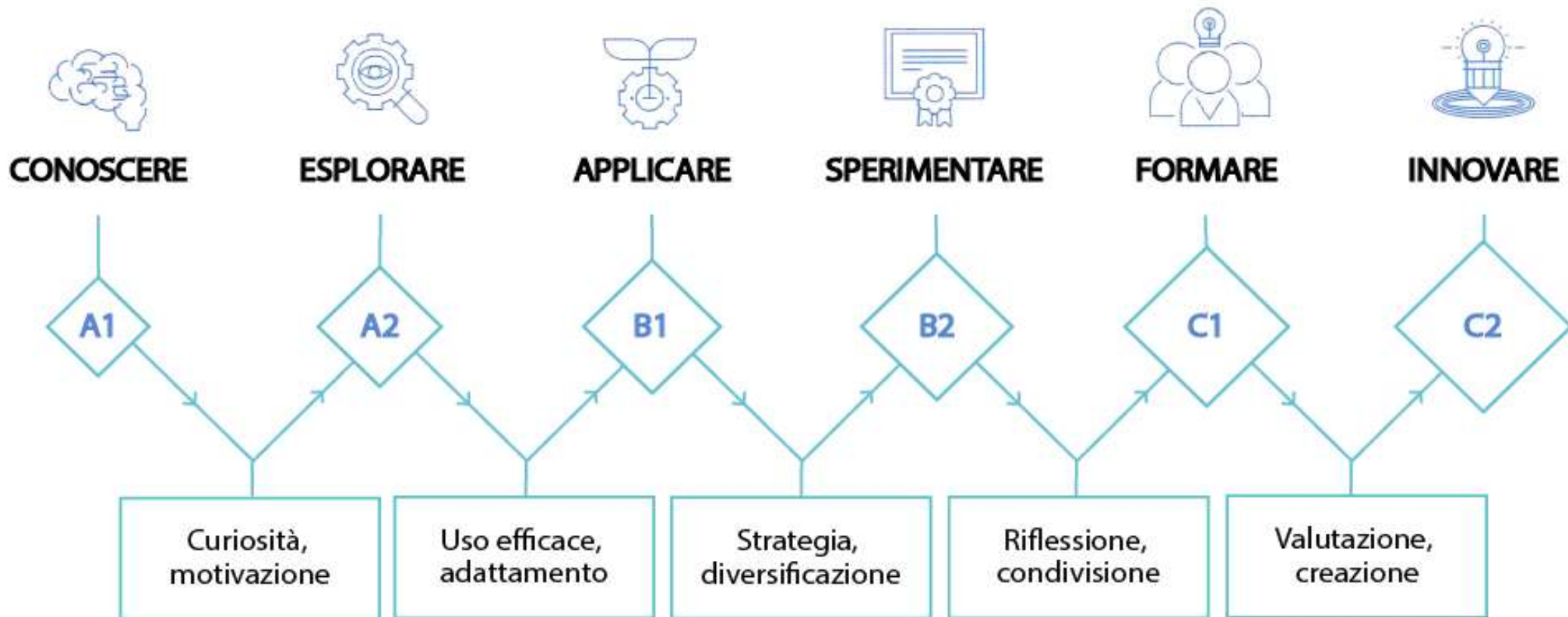


1.4 Crescita professionale



1.3 Pratiche riflessive

6 livelli di padronanza





Non tutti devono/sono interessati a raggiungere il livello max di padronanza (innovatore)

Valorizzare i propri punti di forza

Identificare gli ambiti di miglioramento

Dal modello DigCompEdu allo strumento di auto- riflessione per gli insegnanti **SELFIE for Teachers**





SELFIE FOR TEACHERS

È uno strumento online,
gratuito che aiuta gli insegnanti
delle scuole primarie e
secondarie a **riflettere sul
modo in cui utilizzano le
tecnologie digitali nella propria
pratica professionale**

SELFIE FOR TEACHERS **COMBINA** ASPETTI TEORICI E PRATICHE

Quadro DigCompEDU



Validato da esperti, stakeholders
e decisori politici

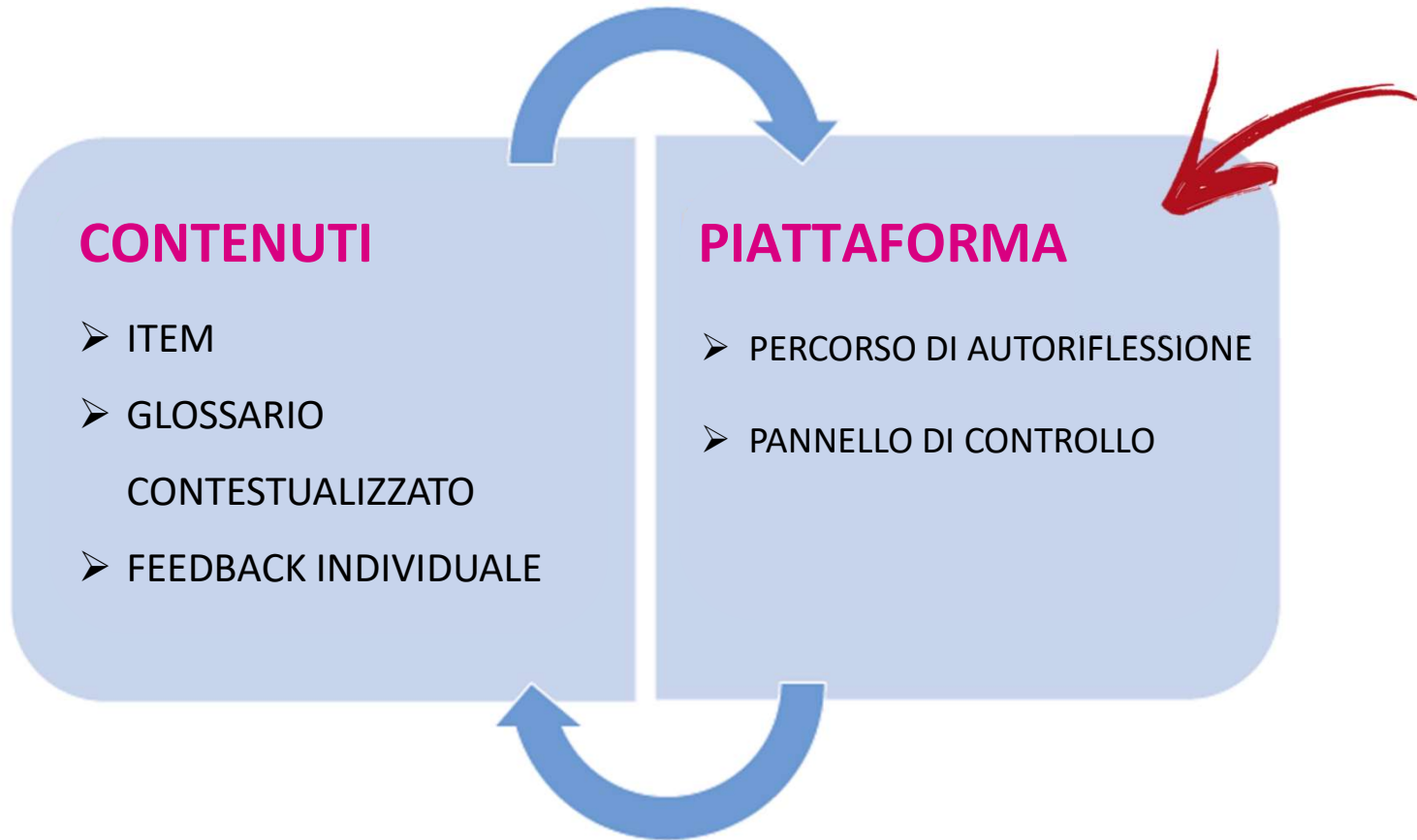


Consultazione utenti in 4 Stati Membri



Indicazioni fornite da circa 2000
insegnanti della primaria e secondaria

SELFIE **FOR** TEACHERS



LA PIATTAFORMA SELFIE FOR TEACHERS #1

RIFLETTE LA FINALITÀ DELLO STRUMENTO

Strumento di autoriflessione

NON un questionario *NON* una valutazione esterna



SUPPORTA LE CARATTERISTICHE DEL PERCORSO DI RIFLESSIONE

- Salvare le scelte effettuate e poter **completare il percorso in varie sessioni**
- Un **rapporto individualizzato con suggerimenti** per ampliare la propria competenza e raggiungere il livello di progressione successivo
- Un **riscontro immediato**, per Area di competenza, **consultabile già durante la compilazione**
- **Confrontare i propri progressi** nel tempo e con altri insegnanti a live nazionale/europeo



LA PIATTAFORMA SELFIE FOR TEACHERS #2

SUPPORTA PERCORSI DI RIFLESSIONE COLLABORATIVI

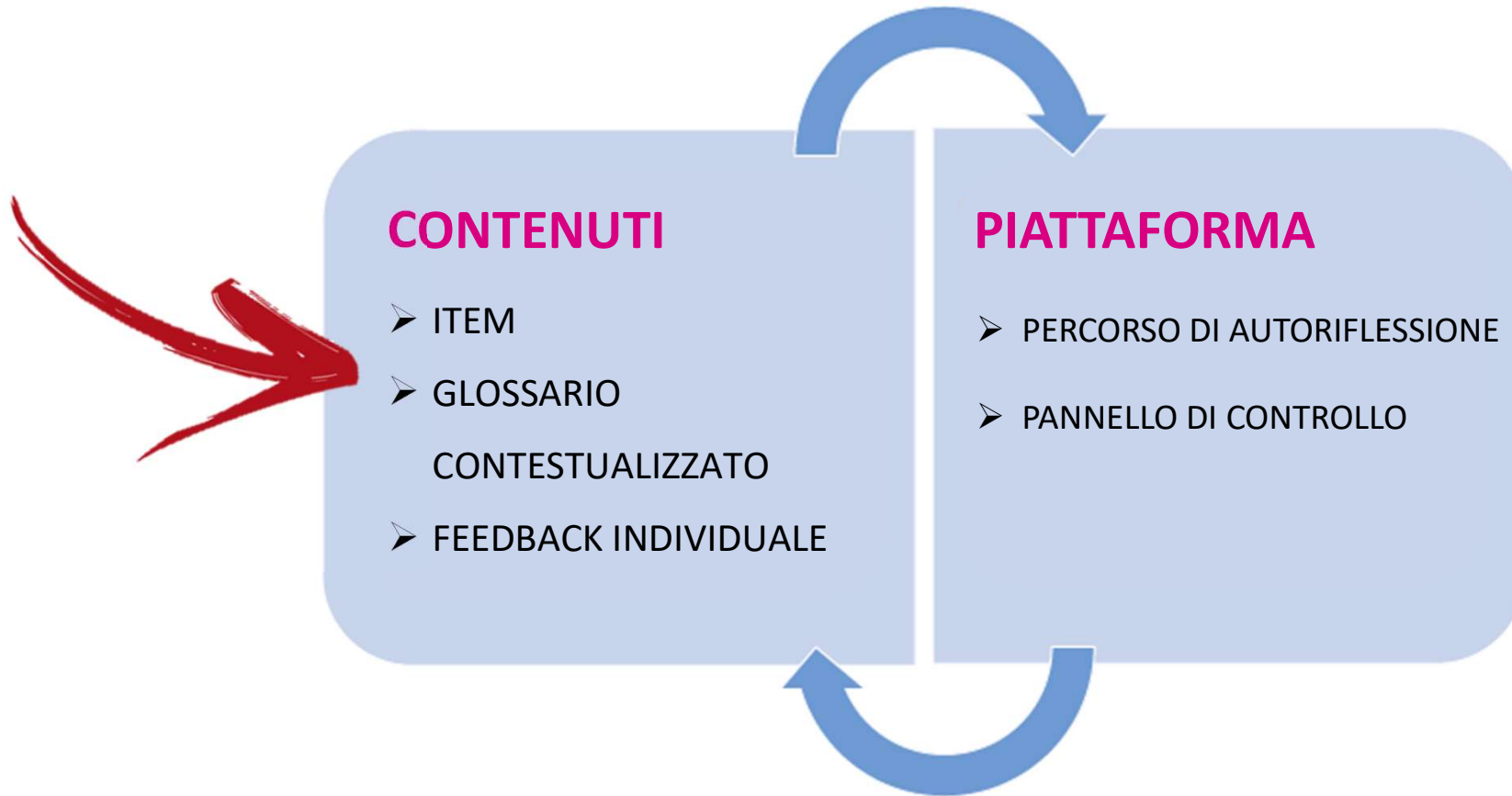
- Un insegnante (e.g. Animatore digitale/EFT) può avviare un percorso di «**Auto-riflessione per un gruppo di insegnanti**» (ogni insegnante completa il proprio percorso individualmente e i suoi dati RESI ANONIMI vengo integrati nei dati del gruppo)

GARANTISCE LA GESTIONE E LA SICUREZZA DEI DATI

- Piattaforma online **sviluppata dalla e gestita su** server della Comunità Europea
- L'insegnante ha il pieno controllo e tutti i **diritti di proprietà** dei propri dati!



SELFIE **FOR** TEACHERS



SELFIE **FOR** TEACHERS

32 item* che riflettono le **22 competenze** del quadro DigCompEdu

* Per il processo di autoriflessione, alcune competenze del quadro DigCompEdu sono state “suddivise”

6 livelli di progressione descritti per ogni competenza

Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Alfabetizzazione all'informazione e ai media

Proporre attività di apprendimento, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di articolare i propri bisogni informativi; di individuare e reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali; di organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; e di confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni e delle loro fonti.

1 Item

Comunicazione e collaborazione digitale

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione, la partecipazione civica (cittadinanza attiva).

1 Item

Creazione di contenuti digitali

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di esprimersi mediante mezzi digitali e di creare e modificare contenuti digitali in formati diversi. Insegnare allo studente i principi riguardanti i diritti d'autore e le licenze d'uso dei contenuti digitali, come citare le fonti e l'attribuzione delle licenze.

1 Item

Uso responsabile del digitale

Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Rendere gli studenti responsabili e autonomi nell'utilizzo delle tecnologie digitali, anche nell'ottica di aiutarli ad affrontare autonomamente gli eventuali rischi.

2 Item

Risoluzione di problemi

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di identificare e risolvere problemi tecnici o di agire in modo creativo nell'applicare le proprie conoscenze tecnologiche a nuove situazioni.

1 Item

06

Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Alfabetizzazione all'informazione e ai media

Proporre attività di apprendimento, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di articolare i propri bisogni informativi; di individuare e reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali.

Comunicazione e collaborazione digitale

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione, la partecipazione civica (cittadinanza attiva).

Creazione di contenuti digitali

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di esprimersi mediante i mezzi digitali e di creare e modificare contenuti digitali in formati diversi.

Uso responsabile del digitale

Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali.

Sicurezza e benessere

Consentire agli studenti di utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro, mitigando i rischi per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale.

Risoluzione di problemi

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di identificare e risolvere problemi tecnici.

GLI ITEM SELFIE FOR TEACHERS #1

ESEMPIO (Item 3.1, livello B.2)

le caratteristiche che ogni tipo di software o hardware offre, e che consentono agli utenti di interagire con esse in modo diverso

VERBI
D'AZIONE

GLOSSARIO
CONTESTUALIZZATO

Seleziono e utilizzo le tecnologie digitali nella mia progettazione didattica in base alle loro **affordance** in modo da raggiungere gli obiettivi formativi (*ad es. attraverso simulazioni, giochi digitali, strumenti interattivi online, ambienti collaborativi*).

TESTO CHIAVE
DELL'ITEM

ESEMPI

La sperimentazione **DigCompEDU/SELFIE for TEACHERS**

SELFIE FOR TEACHERS

La sperimentazione in Europa



DISPONIBILE PER TUTTI GLI INSEGNANTI IN EUROPA DA OTTOBRE 2021

CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO

SELFIE FOR TEACHERS

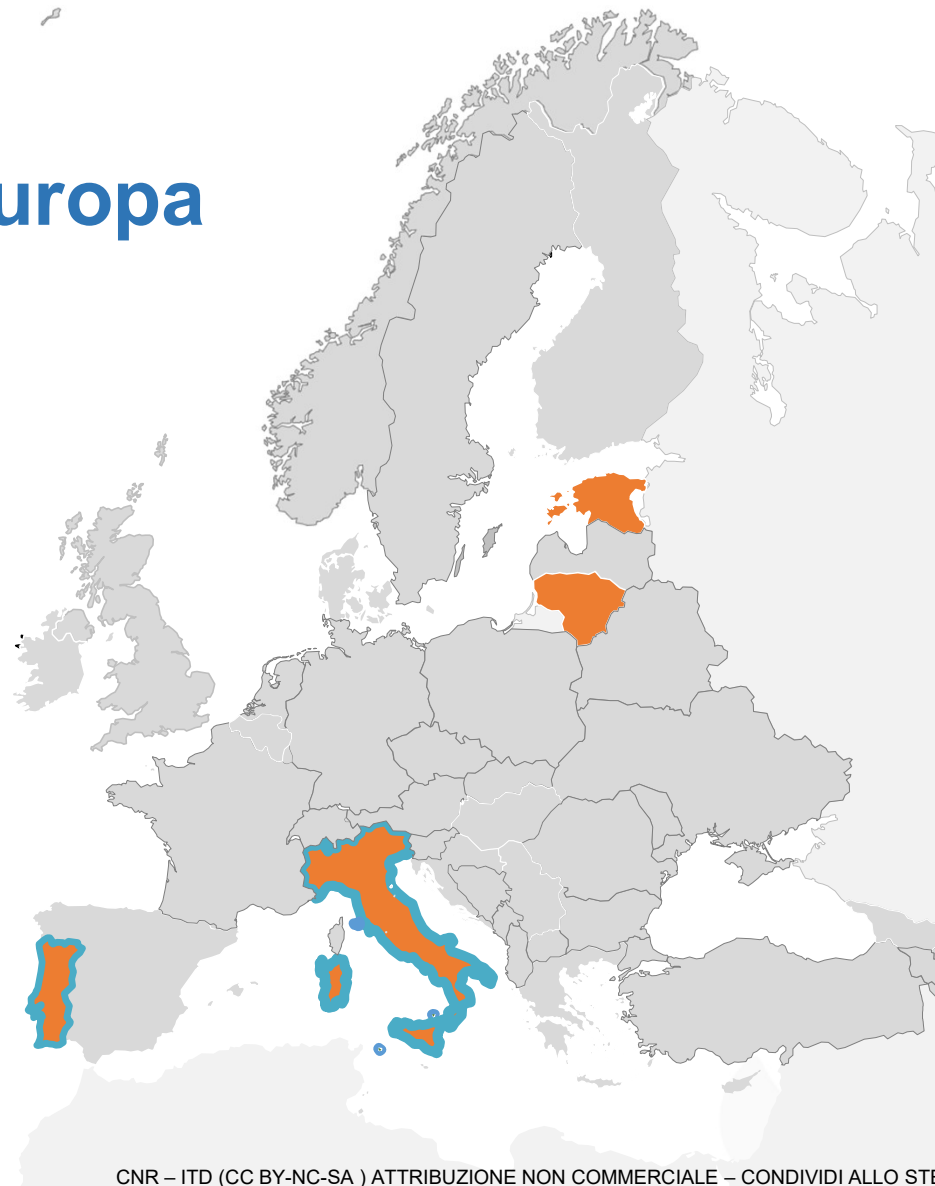
La sperimentazione in Europa

Fase Pre-pilota

- 2 paesi (IT e PT)
- 700 insegnanti (primaria e secondaria)
- Periodo: 1 Dic 2020 - 12 Gen 2021

Fase Pilota (7 – 30 Aprile 2021)

- 4 paesi (IT, EE, LT, PT)
- 2000 insegnanti (primaria e secondaria)
- Periodo: **7-30 Apr 2021**



PILOTA in Italia

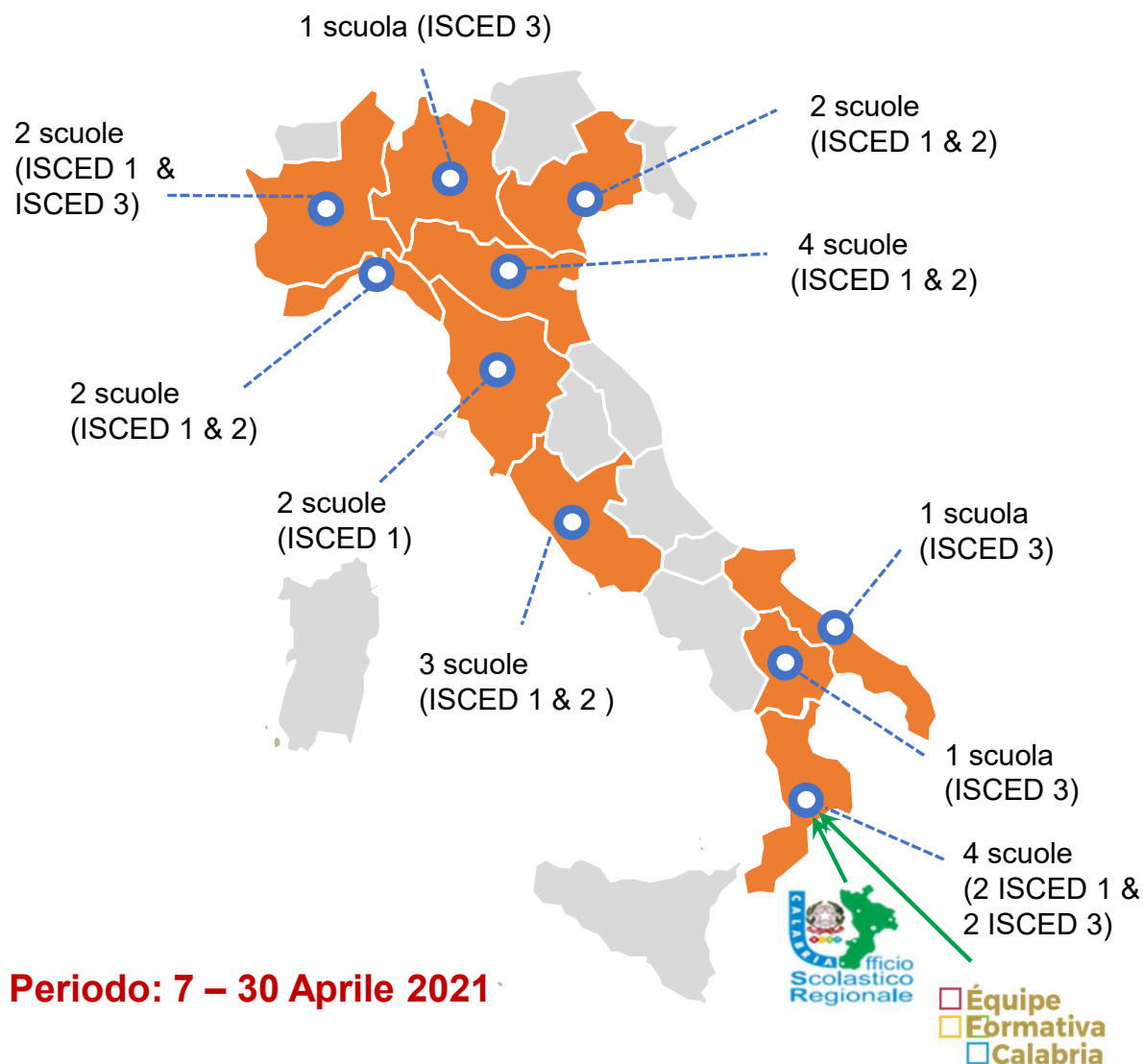
22 scuole per la fase pilota (criteri della CE) in 10 regioni

- 12 primaria
- 4 secondaria 1° grado
- 6 secondaria 2° grado

Circa 1200 docenti

Studio di approfondimento - 2 focus group

Campionamento di 16 docenti (8 primaria + 8 secondaria) che hanno espresso la volontà di partecipare ai focus group



CHI PUÓ UTILIZZARE SELFIE FOR TEACHERS?

Durata compilazione: 40 minuti circa



Insegnanti o altre figure professionali presenti nella scuola (es. educatore) direttamente **coinvolti nell'insegnamento degli studenti** (es. intero gruppo classe, piccoli gruppi, rapporto uno-ad-uno dentro o fuori della classe)

Tutti gli insegnanti che lavorano (o equivalente part-time) **nella scuola**



SONO INCLUSI NEL GRUPPO “INSEGNANTI” COLORO CHE RICOPRONO UN RUOLO ORGANIZZATIVO/ DIRIGENZIALE (Es. Vicario, animatore digitale, vice-preside)

La piattaforma online **SELFIE for TEACHERS**

Disponibile nella versione
italiana



Area 1 – Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Le tecnologie digitali possono aiutare gli insegnanti ad accedere nuove informazioni e a migliorare le loro pratiche di insegnamento e apprendimento. Inoltre, le tecnologie possono aiutarli a supportare studenti e genitori, e a condividere informazioni con i colleghi e con altri attori del sistema educativo. Attraverso le tecnologie digitali, gli insegnanti possono migliorare il loro sviluppo professionale e contribuire al benessere collettivo della propria comunità scolastica e della professione.

Gli indicatori dei livelli di padronanza della competenza sono descritti in maniera progressiva, aumentando il livello di coinvolgimento delle tecnologie digitali nella pratica professionale e nell'insegnamento, con particolare attenzione al **contributo fornito (dalle stesse) allo sviluppo organizzativo**. Tra quelle disponibili, scegli l'affermazione che meglio riflette la tua pratica attuale.

Coinvolgimento e valorizzazione professionale		Risorse Digitali		Pratiche di insegnamento e apprendimento		Valutazione dell'apprendimento		Valorizzazione delle potenzialità degli studenti		Favorire lo sviluppo della competenza digitale degli studenti	
Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10		

***1.1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale - Comunicazione organizzativa** Utilizzo delle tecnologie digitali per migliorare la comunicazione con colleghi e/o studenti e/o genitori.

- ☐ So che le tecnologie digitali possono essere utilizzate per la comunicazione organizzativa (es. E-mail, messaggistica istantanea, social network, piattaforme di apprendimento online).
- ☐ Ho provato ad utilizzare le tecnologie digitali per comunicare con colleghi, studenti e/o genitori (ad es. Email, messaggistica istantanea, social network, piattaforme di apprendimento online).
- ☐ Uso differenti tecnologie digitali secondo le mie esigenze di comunicazione organizzativa (ad es. l'obiettivo di comunicazione, target e contesto).
- ☐ Analizzo e seleziono le tecnologie digitali secondo le loro #affordance#caratteristiche che ogni tipo di software o hardware offre, e che consentono agli utenti di interagire con esse in modo diverso# e alla loro adeguatezza nel soddisfare le mie esigenze di comunicazione organizzativa (ad es. per una pratica di comunicazione efficace, efficiente, personale e sicura).
- ☐ Fornisco supporto e consigli ai colleghi su come utilizzare le tecnologie digitali nella comunicazione organizzativa (ad es. per una comunicazione efficace, efficiente, sicura, responsabile e inclusiva in ambito scolastico).
- ☐ Contribuisco a sviluppare pratiche organizzative per comunicare utilizzando le tecnologie digitali (ad es. per una comunicazione efficace, efficiente, sicura, responsabile e inclusiva nell'ambito professionale in generale).

Area 1 – Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Le tecnologie digitali possono aiutare gli insegnanti ad accedere nuove informazioni e a migliorare le loro pratiche di insegnamento e apprendimento. Inoltre, le tecnologie possono aiutarli a supportare studenti e genitori, e a condividere informazioni con i colleghi e con altri attori del sistema educativo. Attraverso le tecnologie digitali, gli insegnanti possono migliorare il loro sviluppo professionale e contribuire al benessere collettivo della propria comunità scolastica e della professione.

Gli indicatori dei livelli di padronanza della competenza sono descritti in maniera progressiva, aumentando il livello di coinvolgimento delle tecnologie digitali nella pratica professionale e nell'insegnamento, con particolare attenzione al **contributo fornito (dalle stesse) allo sviluppo organizzativo**. Tra quelle disponibili, scegli l'affermazione che meglio riflette la tua pratica attuale.

Coinvolgimento e valorizzazione professionale		Risorse Digitali		Pratiche di insegnamento e apprendimento		Valutazione dell'apprendimento		Valorizzazione delle potenzialità degli studenti		Favorire lo sviluppo della competenza digitale degli studenti	
Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10		

***1.2. Coinvolgimento e valorizzazione professionale - Gestione di ambienti di apprendimento online**

Gestione consapevole di ambienti di apprendimento online basati su considerazioni di carattere etico e strategie di gestione dei dati.

- ☐ So che quando si gestiscono ambienti di apprendimento online è necessario considerare questioni etiche e utilizzare metodi appropriati per la gestione dei dati (ad es., accesso aperto o limitato, osservanza del GDPR).
- ☐ Ho provato le funzionalità degli ambienti di apprendimento online che supportano considerazioni etiche e strategie di gestione dei dati (ad es. Gestione dei dati degli utenti, politica di accesso, termini di utilizzo, problemi di privacy).
- ☐ Gestisco ambienti di apprendimento online in linea con i principi etici e con le strategie di gestione dei dati (ad es. con le funzionalità di amministrazione, di gestione dei contenuti e dei dati degli studenti).
- ☐ Analizzo le funzionalità degli ambienti di apprendimento online e applico quelle che meglio riflettono i principi etici e le strategie di gestione dei dati del mio contesto lavorativo (ad es. sicurezza, gestione utenti e dati, politiche di accesso, hosting dati).
- ☐ Fornisco supporto e consigli ai colleghi su questioni etiche e strategie di gestione dei dati legate all'uso di ambienti di apprendimento online (ad es. utilizzo di password, crittografia, procedure di sicurezza, gestione trasparente dei dati).
- ☐ Avvio e promuovo una politica di gestione dei dati per la scuola e un codice di condotta etica per ambienti di apprendimento online (ad es. gestione dei dati personali, accessibilità per tutti, sicurezza, privacy).

Area 2 - Risorse Digitali

Gli insegnanti hanno a disposizione numerose risorse (educative) digitali. È importante che gli insegnanti siano capaci di identificare in modo efficace le risorse che meglio si adattano alle loro esigenze, al loro stile di insegnamento e ai loro studenti. Potrebbero anche voler imparare a modificare e adattare le risorse per soddisfare le loro esigenze specifiche. Allo stesso tempo, è importante per loro saper utilizzare le tecnologie digitali in modo responsabile, per proteggere i dati sensibili e gestire i contenuti nel rispetto delle regole etiche e del copyright.

Gli indicatori dei livelli di padronanza della competenza sono descritti in maniera progressiva, aumentando il livello di **coinvolgimento con le risorse digitali**. Tra quelle disponibili, scegli l'affermazione che meglio riflette la tua pratica attuale.

Coinvolgimento e valorizzazione professionale		Risorse Digitali	Pratiche di insegnamento e apprendimento		Valutazione dell'apprendimento		Valorizzazione delle potenzialità degli studenti		Favorire lo sviluppo della competenza digitale degli studenti	
Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	

*2.1. Risorse digitali - Ricerca e selezione

Utilizzo di criteri di ricerca e selezione per identificare le risorse digitali che soddisfano gli obiettivi di insegnamento e apprendimento.

- ☐ So che posso cercare risorse educative online (ad es. Tramite motori di ricerca, selezione di link, archivi di risorse).
- ☐ Ho provato metodi di ricerca online per trovare risorse educative digitali (ad es. Seguendo un determinato collegamento, utilizzando parole chiave in un motore di ricerca, selezionando il tipo di risorsa, area tematica, ecc. in repository online).
- ☐ Uso differenti strumenti e portali online per cercare un insieme ampio e diversificato di risorse digitali che rispondano ai bisogni educativi (es. Selezione annotata di risorse, motori di ricerca, risorse archivi, biblioteche digitali, social network, comunità di apprendimento).
- ☐ Analizzo e seleziono le risorse digitali in base a criteri che soddisfano obiettivi specifici di insegnamento e apprendimento (ad esempio valore pedagogico, pertinenza, affidabilità, validità, qualità, licenze d'uso).
- ☐ Rifletto sui risultati della mia ricerca e adatto i miei criteri di selezione applicando un approccio di revisione sistematica e di meta-analisi (ad esempio, prendendo in considerazione i risultati della ricerca come output di algoritmi basati su preferenze precedenti e / o posizione geografica).
- ☐ Propongo strategie e strumenti per aiutare i colleghi a cercare e selezionare risorse digitali da fonti diverse, in linea con i requisiti del curriculum e gli obiettivi di apprendimento (ad esempio un set di parole chiave, elenchi di selezione, rubriche di valutazione di risorse digitali, riferimenti a portali di risorse).

Area 5 - Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

L'utilizzo delle tecnologie digitali può aiutare gli insegnanti a creare esperienze di apprendimento innovative. Ciò si traduce spesso in un coinvolgimento più attivo degli studenti. L'uso delle tecnologie digitali può anche aiutare a personalizzare l'apprendimento in base al livello, agli interessi e alle esigenze del singolo studente. Tuttavia, è importante evitare di amplificare le disuguaglianze tra gli studenti, ad esempio in termini di accesso alla tecnologia o mancanza di competenze. È anche importante considerare l'accessibilità per tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Gli indicatori dei livelli di padronanza della competenza sono descritti in maniera progressiva, concentrando maggiormente l'attenzione sui bisogni di apprendimento del singolo studente. Tra quelle disponibili, scegli l'affermazione che meglio riflette la tua pratica attuale. *Attenzione: gli esempi proposti in ciascun livello di padronanza sono puramente indicativi e non sono da considerarsi come requisiti del livello.*

Coinvolgimento e
valorizzazione
professionale

Risorse Digitali

Pratiche di
insegnamento e
apprendimento

Valutazione
dell'apprendimento

Valorizzazione delle
potenzialità degli
studenti

Favorire lo sviluppo
della competenza
digitale degli
studenti



Item 21

Item 22

Item 23

Item 24

Item 25

Item 26



*5.1. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti - Accessibilità e inclusione

Garantire a tutti gli studenti l'accesso a risorse digitali e ad attività di apprendimento, considerando i vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possono condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte degli studenti.

- ☐ Sono informato su potenziali limiti e barriere che gli studenti possono incontrare in relazione alle tecnologie digitali (ad es. Accesso limitato a dispositivi digitali e/o alla connessione Internet, difficoltà di apprendimento).
- ☐ Ho provato tecnologie digitali che possono essere adattate al contesto e alle esigenze degli studenti (ad es. dispositivi per gli studenti, accesso alle infrastrutture, contesto familiare, bisogni educativi speciali).
- ☐ Uso differenti tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento per promuovere una didattica equa e inclusiva per tutti i miei studenti (ad es. tecnologie adattive e assistive, incoraggiando la partecipazione di tutti gli studenti).
- ☐ Seleziono e utilizzo le tecnologie digitali nella mia progettazione didattica, per sviluppare attività di apprendimento inclusive e risorse accessibili secondo i bisogni e le abilità dei miei studenti (es. integrazione di diversi strumenti, utilizzo di impaginazione, struttura e linguaggio accessibili).
- ☐ Rifletto su e riprogetto l'insegnamento e l'apprendimento con l'uso delle tecnologie digitali per garantire approcci accessibili e inclusivi che soddisfino i bisogni e le abilità di tutti i miei studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali (ad esempio fornire presentazioni multimodali delle informazioni, adeguare le caratteristiche di accessibilità come la dimensione e il layout dei caratteri, sviluppare le abilità digitali degli studenti).
- ☐ Avvio e promuovo strategie che agevolano la parità di accesso e l'inclusione all'istruzione attraverso le tecnologie digitali, all'interno della mia scuola e nella comunità scolastica estesa (ad es. dispositivi disponibili per il prestito, pomeridiani di tecnologia per studenti e genitori, collaborazioni con l'industria per le infrastrutture disponibili).
- ☐ Non ho ancora sviluppato questa competenza

Area 5 - Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

L'utilizzo delle tecnologie digitali può aiutare gli insegnanti a creare esperienze di apprendimento innovative. Ciò si traduce spesso in un coinvolgimento più attivo degli studenti. L'uso delle tecnologie digitali può anche aiutare a personalizzare l'apprendimento in base al livello, agli interessi e alle esigenze del singolo studente. Tuttavia, è importante evitare di amplificare le disuguaglianze tra gli studenti, ad esempio in termini di accesso alla tecnologia o mancanza di competenze. È anche importante considerare l'accessibilità per tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Gli indicatori dei livelli di padronanza della competenza sono descritti in maniera progressiva, concentrando maggiormente l'attenzione sui bisogni di apprendimento del singolo studente. Tra quelle disponibili, scegli l'affermazione che meglio riflette la tua pratica attuale. *Attenzione: gli esempi proposti in ciascun livello di padronanza sono puramente indicativi e non sono da considerarsi come requisiti del livello.*

Coinvolgimento e
valorizzazione
professionale

Risorse Digitali

Pratiche di
insegnamento e
apprendimento

Valutazione
dell'apprendimento

Valorizzazione delle
potenzialità degli
studenti

Favorire lo sviluppo
della competenza
digitale degli
studenti



Item 24

Item 25

Item 26

Item 27

Item 28

Item 29



*5.3. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti - Partecipazione attiva nell'apprendimento

Utilizzo delle tecnologie digitali per promuovere il coinvolgimento attivo e creativo degli studenti nel loro apprendimento.

- ☐ So di poter utilizzare le tecnologie digitali per coinvolgere gli studenti nell'apprendimento attivo (es. giochi, attività interattive, parole virtuali, simulazioni).
- ☐ Ho provato a utilizzare le tecnologie digitali per coinvolgere gli studenti nell'apprendimento attivo (ad es. uso di blog e wiki, e-portfolio, realtà virtuale e aumentata).
- ☐ Uso diverse tecnologie digitali per coinvolgere gli studenti nell'apprendimento attivo (ad es. Studenti che esplorano oggetti virtuali, revisione tra pari, discussioni puzzle, dibattiti online).
- ☐ Seleziono e utilizzo le tecnologie digitali nella mia progettazione didattica per favorire il coinvolgimento attivo degli studenti nell'apprendimento individuale e collaborativo (es. scrittura collaborativa basata su wiki, giochi e simulazioni, realtà virtuale e aumentata, apprendimento strutturato basato su team).
- ☐ Riprogetto le attività di apprendimento sulla base del feedback degli studenti, co-creando modi nuovi per farli interagire e per coinvolgerli attivamente nell'uso delle tecnologie digitali (ad esempio coinvolgendo gli studenti in attività pratiche, apprendimento esperienziale, discussioni online, coaching e insegnamento tra pari, costruendo il loro apprendimento e creazione di artefatti, e-portfolio).
- ☐ Avvio e promuovo spazi di apprendimento con il digitale all'interno della mia scuola e nella sua comunità scolastica estesa, dove gli studenti sono attivamente coinvolti in attività di apprendimento (ad esempio makerspace, robotica, programmazione, applicazioni di intelligenza artificiale con robot umanoidi, coaching).
- ☐ Non ho ancora sviluppato questa competenza

Area 5 - Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

L'utilizzo delle tecnologie digitali può aiutare gli insegnanti a creare esperienze di apprendimento innovative. Ciò si traduce spesso in un coinvolgimento più attivo degli studenti. L'uso delle tecnologie digitali può anche aiutare a personalizzare l'apprendimento in base al livello, agli interessi e alle esigenze del singolo studente. Tuttavia, è importante evitare di amplificare le disuguaglianze tra gli studenti, ad esempio in termini di accesso alla tecnologia o mancanza di competenze. È anche importante considerare l'accessibilità per tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Gli indicatori dei livelli di padronanza della competenza sono descritti in maniera progressiva, concentrando maggiormente l'attenzione sui bisogni di apprendimento del singolo studente. Tra quelle disponibili, scegli l'affermazione che meglio riflette la tua pratica attuale. *Attenzione: gli esempi proposti in ciascun livello di padronanza sono puramente indicativi e non sono da considerarsi come requisiti del livello.*

Coinvolgimento e
valorizzazione
professionale

Risorse Digitali

Pratiche di
insegnamento e
apprendimento

Valutazione
dell'apprendimento

Valorizzazione delle
potenzialità degli
studenti

Favorire lo sviluppo
della competenza
digitale degli
studenti



Item 24

Item 25

Item 26

Item 27

Item 28

Item 29



*5.4. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti - Apprendimento a distanza e misto

Utilizzo di risorse e strumenti digitali, ambienti e piattaforme di apprendimento online per garantire l'apprendimento degli studenti all'interno e all'esterno della classe.

- ☐ So che le tecnologie digitali possono essere utilizzate per combinare l'apprendimento in presenza e remoto, sincrono e asincrono (ad es. disponibilità di risorse digitali, web meeting, gruppi sui social network).
- ☐ Ho provato a utilizzare le tecnologie digitali che facilitano l'apprendimento a distanza all'interno e all'esterno della classe (ad es. strumenti per riunioni web, ambienti di apprendimento online, forum di discussione, chat, mondi virtuali).
- ☐ Uso diversificati strumenti e piattaforme digitali per supportare l'apprendimento a distanza e l'apprendimento misto, migliorando i processi di apprendimento e i risultati degli studenti (ad esempio lezioni video, applicazioni di social media, risorse di apprendimento).
- ☐ Analizzo le tecnologie digitali in base alle affordances e le utilizzo nella progettazione didattica per supportare l'apprendimento a distanza e l'apprendimento misto (ad esempio strumenti di collaborazione online, chat, forum, blog, social network).
- ☐ Rifletto su e riprogetto l'insegnamento e l'apprendimento in contesti di apprendimento a distanza e misto per garantire il coinvolgimento attivo dei miei studenti nel processo di apprendimento all'interno e all'esterno della classe (ad esempio apprendimento online, apprendimento misto, apprendimento ibrido, laboratori virtuali, strumenti di collaborazione online, attività sincrone e asincrone, lavoro individuale e di squadra).
- ☐ Contribuisco alla progettazione di una strategia per la didattica e l'apprendimento a distanza e misto nella mia scuola e sostengo la sua realizzazione per facilitare approcci didattici innovativi all'interno e all'esterno della scuola (ad esempio garantendo l'accesso a infrastrutture e dispositivi, supporto per genitori e studenti, scambio regolare di informazioni, codice di condotta per comportamenti e norme online, gestione e sicurezza dei dati personali, pratiche di comunicazione).
- ☐ Non ho ancora sviluppato questa competenza

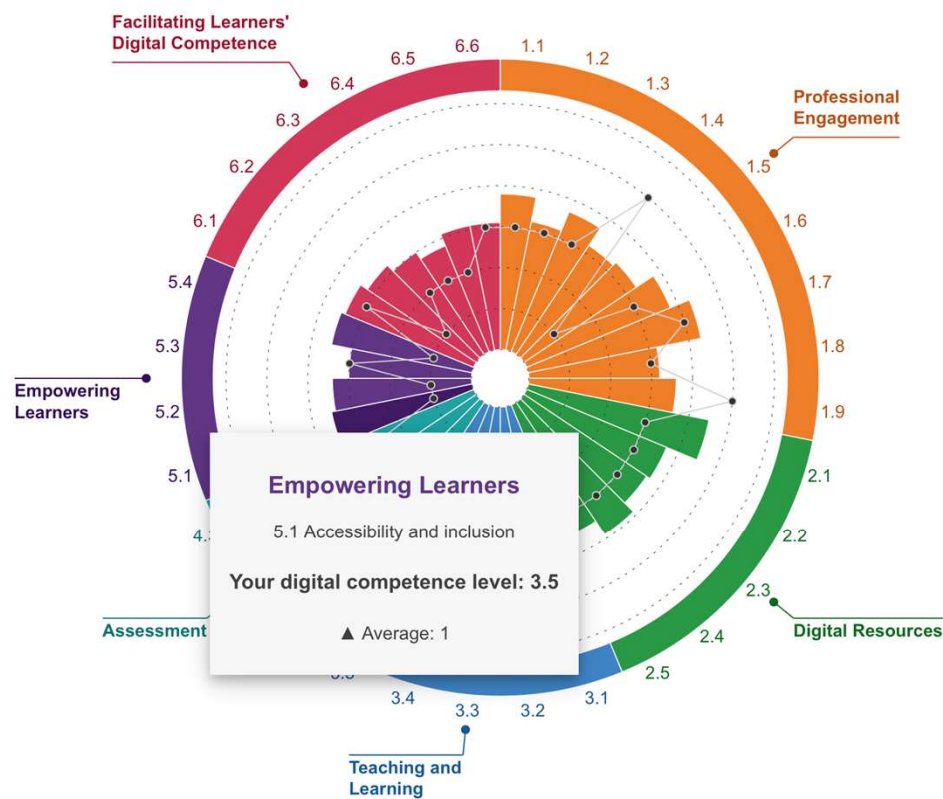
Il Rapporto individuale di autoriflessione

SELFIE for TEACHERS



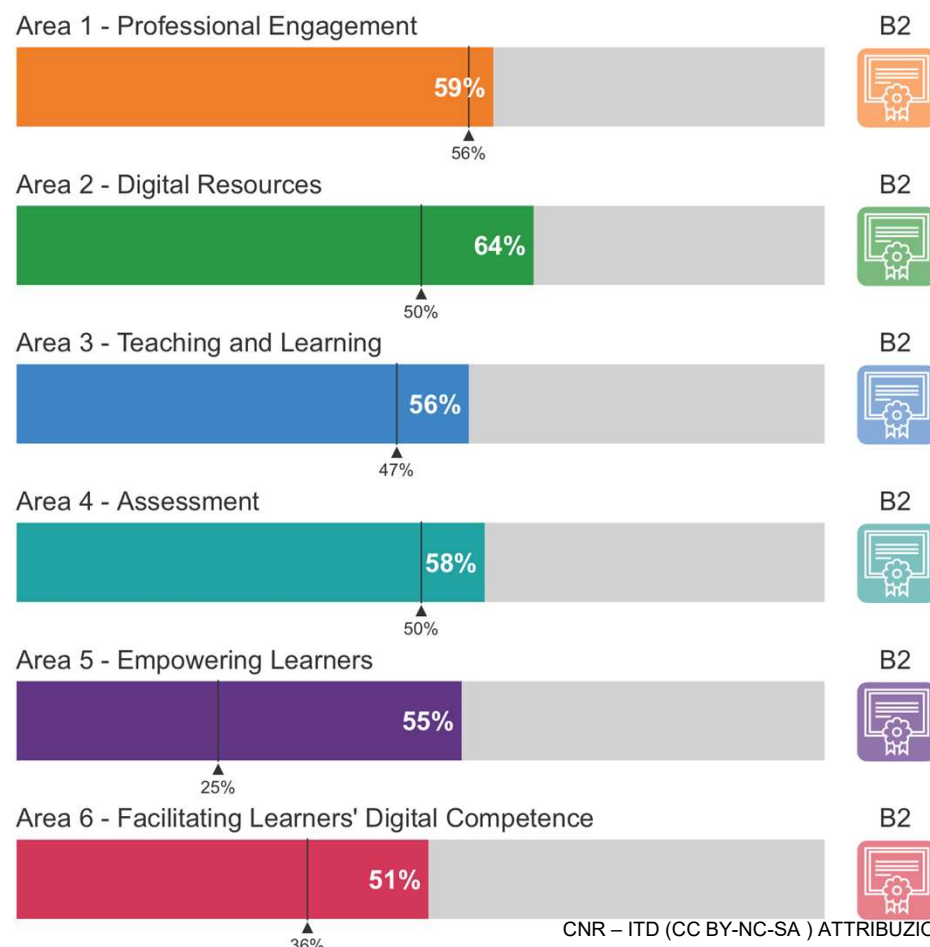
Your self-reflection results overview

You can see here an overview of your results. Each competence area is indicated in a different colour. For more detail on each area, hover over the segments inside the circle.



Your self-reflection results by area

You can see here your results in each of the competence areas.



Sommario

Il tuo livello di padronanza 86

Punteggio massimo 192

Area 1 – Coinvolgimento e valorizzazione professionale	45%
Area 2 - Risorse Digitali	48%
Area 3 - Pratiche di insegnamento e apprendimento	57%
Area 4 - Valutazione dell'apprendimento	30%
Area 5 - Valorizzazione delle potenzialità degli studenti	50%
Area 6 - Favorire lo sviluppo della competenza digitale degli studenti	21%



VISUALIZZABILE ANCHE DURANTE LA COMPILAZIONE DELLO STRUMENTO !!!

Risposte per item

Area 1 – Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Livello di padronanza in questa area: 48%

1.1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale - Comunicazione organizzativa Utilizzo delle tecnologie digitali per migliorare la comunicazione con colleghi e/o studenti e/o genitori.

La tua risposta: So che le tecnologie digitali possono essere utilizzate per la comunicazione organizzativa (es. E-mail, messaggistica istantanea, social network, piattaforme di apprendimento online).



1 su 6 punti

Essere informati sugli strumenti e sulle piattaforme per la comunicazione digitale è importante in quanto può aiutarti a individuare soluzioni efficaci per migliorare la tua interazione con gli studenti, i genitori e i colleghi. Inizia esplorando diversi strumenti di comunicazione per scambiare informazioni e interagire.

[Suggerimenti per migliorare il livello di padronanza]: **Prova strumenti diversi** (ad es. E-mail, messaggistica istantanea, social network, piattaforme di apprendimento online) **per comunicare con i colleghi, i genitori o gli studenti.**



2.3. Risorse digitali - Modifica

Modifica delle risorse digitali esistenti per supportare e migliorare gli obiettivi di insegnamento e apprendimento, in base al copyright e alle licenze di distribuzione

La tua risposta: Uso differenti strumenti digitali in base alle loro affordance per modificare e riutilizzare le risorse digitali in modo da rispondere ai bisogni educativi (ad es. personalizzare il contenuto di una lezione online, sfruttare le caratteristiche di un ambiente virtuale, utilizzare editor di ebook).

3 su 6 punti

L'uso sistematico di varie tecnologie per modificare e riutilizzare le risorse digitali consente di costruire su una base di risorse digitali di alta qualità e di personalizzare le risorse per aumentarne la rilevanza, adattare ai livelli di apprendimento individuali e offrire una scelta più ampia per gli studenti. E' essenziale sapere quando è possibile utilizzare una risorsa senza dover ottenere il permesso o pagare la licenza d'uso, o come applicare uno schema di licenza pertinente. Questo riguarda anche i contenuti pubblicati con licenze Creative Common, quelli non coperti da copyright, le risorse modificabili e le implicazioni per il loro riutilizzo.

[Suggerimenti per migliorare il livello di padronanza]: **Seleziona le risorse digitali da modificare e adattare in modo da raggiungere gli obiettivi di insegnamento e apprendimento considerando i loro diritti d'autore e le licenze di distribuzione.** Potresti anche considerare eventuali modifiche da apportare al contenuto per assicurarti che sia adatto a raggiungere i risultati di apprendimento che hai definito, e che rifletta gli approcci di valutazione e il tuo stile di insegnamento. Ad esempio, potresti voler aggiungere, eliminare, riordinare o ri-combinare il contenuto esistente.

Group report

Group name

ForTHEM course

Group description

18 University teachers participating in an online course on DigCompEdu and online learning

Self-reflection name

SELFIEforTEACHERS Self-reflection

Education sector

School Education (Primary and Secondary)

Start date

Thursday, 14 October 2021 00:00:00 CEST

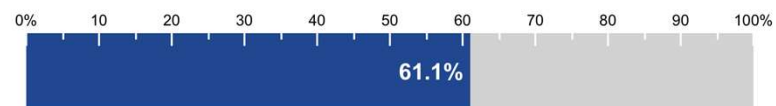
End date

Saturday, 23 October 2021 23:59:59 CEST

Estimated number of group participants

18

Progress



Current number of group participants: 11

Estimated number of group participants: 18

NOVITA'!

**AUTORIFLESSIONE
DI UN GRUPPO**

DATI AGGREGATI E ANONIMI

Groups history

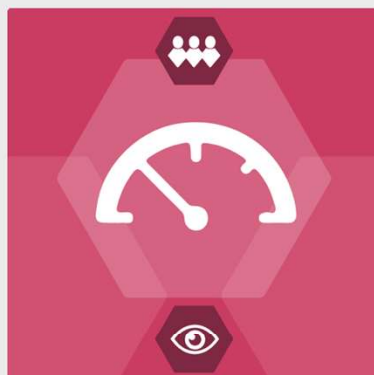
14 OCT 2021 - 23 OCT 2021

ForTHEM course



View group details

[View details](#)



View group report

[View report](#)

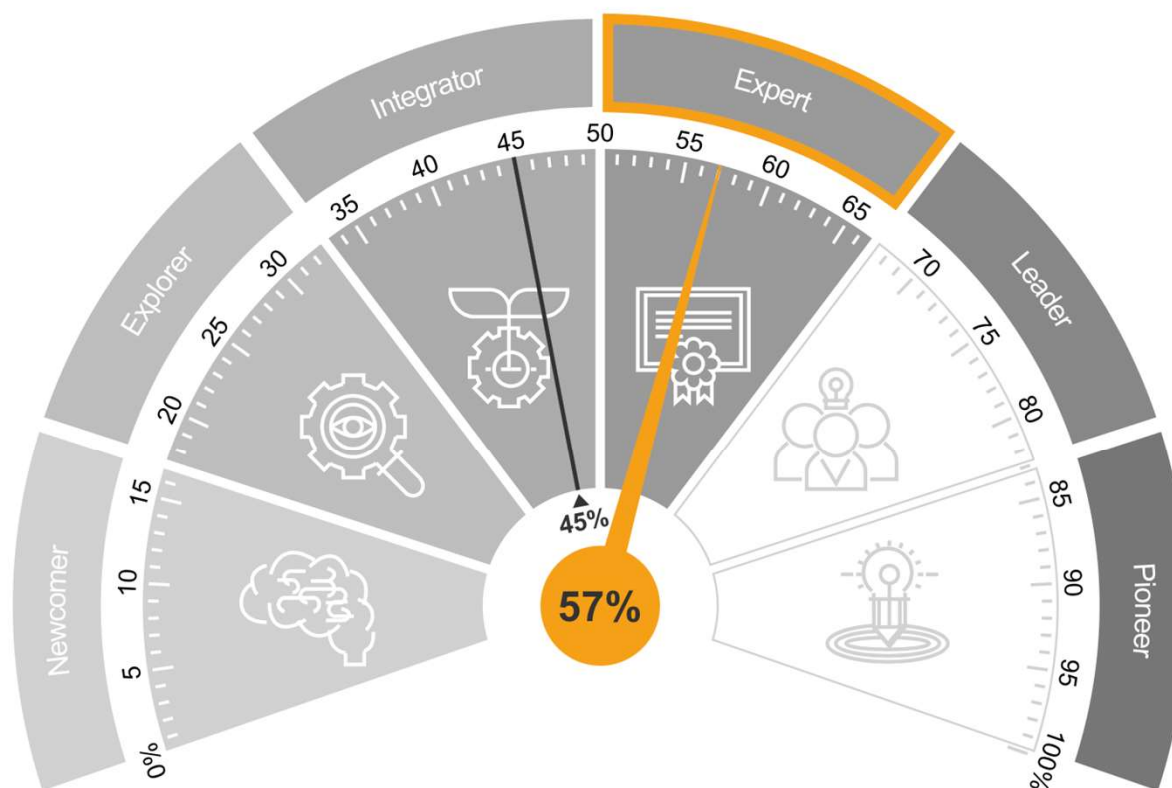


Download data in csv format

[Download data](#)

Your digital competence level

You can see here your overall digital competence level.



Le azioni di supporto alla sperimentazione

SELFIE for TEACHERS



SITO WEB CON MATERIALI DI SUPPORTO

[Home](#) [News & Eventi](#) [Materiali](#) [Area Docenti Referenti](#) [Help Desk](#) [Attestato](#)

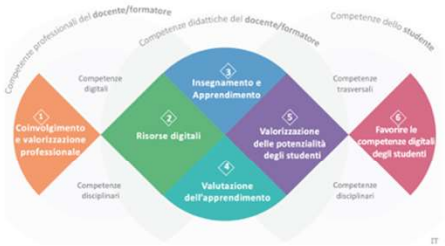


SELFIE FOR TEACHERS



Uno strumento di autoriflessione sulla competenza digitale degli insegnanti

Che cos'è DigCompEdu?



DigCompEdu è un quadro di riferimento elaborato dalla Commissione Europea che cattura e descrive la **competenza**

La sperimentazione SELFIE for Teachers

Nell'ambito dell'iniziativa Europea **DigCompEdu**, la Commissione Europea, Centro Comune di Ricerca (JRC, B.4) ha messo a punto uno strumento di autoriflessione per gli insegnanti di ogni ordine e grado denominato **SELFIE for TEACHERS** che verrà validato in 4 Stati Membri (Estonia, Italia, Lituania e Portogallo).

La sperimentazione DigCompEdu/SELFIE for TEACHERS prevede:

- La traduzione e localizzazione al contesto italiano dello strumento **SELFIE for TEACHERS** elaborato dalla Commissione (Ottobre - Novembre 2020).
- La sperimentazione dello strumento con gli insegnanti della scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado (Dicembre 2020 - Aprile 2021).
- La conduzione di studi qualitativi (focus groups) con gli insegnanti dei diversi livelli scolastici per raccogliere

<http://digcompedu.cnr.it>

Materiali di Supporto alla sperimentazione

Sperimentazione DigCompEdu/SELFIE for Teachers
(dal 1° dicembre 2020 al 31 gennaio 2021)

INFORMAZIONI PER GLI INSEGNANTI DELLE SCUOLE PILOTA

La sperimentazione è condotta dalla Commissione Europea (EC) e da CNR-ITD (Istituto Nazionale per lo Studio e la Cura dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento) e da CNR-ITD (Istituto Nazionale per lo Studio e la Cura dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento).

ATTENZIONE: Gli insegnanti delle scuole pilota sono invitati a partecipare alla sperimentazione.

1 Registrati

1. Registrati sul sito SELFIE for Teachers. Il sito ti guiderà attraverso i passaggi necessari per creare il tuo profilo. Assicurati di fornire informazioni accurate e complete.

2 Esempi l'accesso a SELFIE for Teachers

2. Esempi l'accesso a SELFIE for Teachers. Il sito ti guiderà attraverso i passaggi necessari per creare il tuo profilo. Assicurati di fornire informazioni accurate e complete.

3 Inizia la tua Autovalutazione

3. Inizia la tua Autovalutazione. Il sito ti guiderà attraverso i passaggi necessari per creare il tuo profilo. Assicurati di fornire informazioni accurate e complete.

4 Contribuisci a migliorare SELFIE for Teachers!

4. Contribuisci a migliorare SELFIE for Teachers! Il sito ti guiderà attraverso i passaggi necessari per creare il tuo profilo. Assicurati di fornire informazioni accurate e complete.

5 Scarica il tuo profilo completo e l'attestato di partecipazione della Comunità Europea

5. Scarica il tuo profilo completo e l'attestato di partecipazione della Comunità Europea. Il sito ti guiderà attraverso i passaggi necessari per creare il tuo profilo. Assicurati di fornire informazioni accurate e complete.

6 Richiedi l'attestato CNR-ITD per le ore di formazione

6. Richiedi l'attestato CNR-ITD per le ore di formazione. Il sito ti guiderà attraverso i passaggi necessari per creare il tuo profilo. Assicurati di fornire informazioni accurate e complete.

INFOGRAFICA

Sperimentazione DigCompEdu/SELFIE for Teachers
(Case Pilot 7 - 30 Aprile 2021)

INCONTRO CON I DOCENTI REFERENTI SELFIE FOR TEACHERS DELLE SCUOLE PILOTA
Avvio della fase pilota in Italia

Stefania Bocconi, Jeffrey Earp e Chiara Melagoli
CNR, Istituto per le Tecnologie Didattiche

22 Marzo 2021

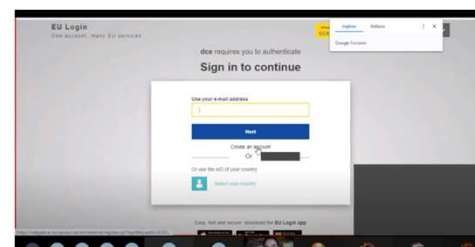
SLIDE WEBINAR

European Framework for the Digital Competence of Educators
Teaching in the digital age - using technology to enhance learning

Are teachers able to guide them?

ID: 1-201854
Type: Teacher
Date: 01/02/2021
Tag: Continuous education, Joint Research Centre, JRC, Digital skills, A Europe fit for the digital age, Political

AUDIO VISUAL SERVICE EC AV PORTAL
(europa.eu)



TUTORIALI

Help-Desk SELFIE for Teachers

Questo form è destinato ad una esclusiva degli insegnanti delle scuole pilota coinvolte nella sperimentazione SELFIE for Teachers ITALIA. Gli insegnanti potranno registrarsi al coordinatore CNR-ITD, tramite questo form, eventuali domande, problemi o critiche emersi durante la sperimentazione.

I lo staff SELFIE for Teachers del CNR-ITD cercherà di rispondere in tempi brevi.

Per informazioni generali su SELFIE for Teachers ITALIA è possibile scrivere a selfieforteachers@itd.cnr.it

Privacy Policy

Nome e cognome

Indirizzo e mail

Scuola di appartenenza

Seleziona solo una delle seguenti voci

☐ IC Rovereto Nord (TN)

☐ IC Torino II (TO)

☐ IC Via Martiri (RM)

☐ IC Statale Vittorio Alfieri (PA)

☐ IC Monsiolo Scalo (CS)

☐ Liceo Metastasio (CA)

☐ Liceo Pasquino Marzulli (TP)

☐ Istituto Nautico San Giorgio (GE)

☐ DPSA Oderso (GE)

HELP-DESK & FAQ PER I PARTECIPANTI

CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO

DigCompEdu¹

Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori

Una rubrica di progettazione e valutazione
ad utilizzo dei formatori e per una strutturata autovalutazione

a cura di Federica Pilotti



Una rubrica di progettazione e valutazione ad utilizzo dei formatori

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale			Livelli di padronanza della competenza					
Descrittore	Tipologie di attività (obiettivi specifici)	attività proposte (obiettivi formativi)	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento					
			Novizio (A1)	Esploratore (A2)	Sperimentatore (B1)	Esperto (B2)	Leader (C1)	Pioniere (C2)
Le tecnologie digitali per armonizzare la relazione con gli studenti, con le famiglie e tra i centri dell'organizzazione educativa in cui si contribuisce, in modo collaborativo, alla cura e al miglioramento delle strategie di relazione e tutti i livelli dell'organizzazione.	Utilizzare le tecnologie digitali per armonizzare la relazione con gli studenti, con le famiglie e tra i centri dell'organizzazione educativa in cui si contribuisce, in modo collaborativo, alla cura e al miglioramento delle strategie di relazione e tutti i livelli dell'organizzazione. Utilizzare le tecnologie digitali per armonizzare la relazione con gli studenti e i genitori relativi ai progressi scolastici e ad eventuali criticità. Utilizzare le tecnologie digitali per comunicare con i colleghi ed i propri pari sia all'interno che all'esterno dell'organizzazione educativa in cui si opera. Utilizzare le tecnologie digitali per comunicare con parti terze coinvolte nell'attuazione del progetto educativo, ad esempio: - Comunicare tramite il sito Web della propria organizzazione educativa o attraverso la piattaforma o i servizi di comunicazione commerciali (con i social media). - Realizzare diapositive o propri contenuti per arricchire il sito web o la timeline di apprendimento online della propria organizzazione educativa. - Contribuire in modo collaborativo alla sviluppo e all'implementazione della strategia comunicativa della propria organizzazione educativa.	Utilizzare le tecnologie digitali per armonizzare la relazione con gli studenti, con le famiglie e tra i centri dell'organizzazione educativa in cui si contribuisce, in modo collaborativo, alla cura e al miglioramento delle strategie di relazione e tutti i livelli dell'organizzazione. Utilizzare le tecnologie digitali per armonizzare la relazione con gli studenti e i genitori relativi ai progressi scolastici e ad eventuali criticità. Utilizzare le tecnologie digitali per comunicare con i colleghi ed i propri pari sia all'interno che all'esterno dell'organizzazione educativa in cui si opera. Utilizzare le tecnologie digitali per comunicare con parti terze coinvolte nell'attuazione del progetto educativo, ad esempio: - Comunicare tramite il sito Web della propria organizzazione educativa o attraverso la piattaforma o i servizi di comunicazione commerciali (con i social media). - Realizzare diapositive o propri contenuti per arricchire il sito web o la timeline di apprendimento online della propria organizzazione educativa. - Contribuire in modo collaborativo alla sviluppo e all'implementazione della strategia comunicativa della propria organizzazione educativa.	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento
Le tecnologie digitali per collaborare con i propri colleghi, docenti, formatori, per creare e scambiare conoscenze ed esperienze, contribuire collaborativamente all'innovazione didattica.	Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con i propri colleghi, docenti, formatori, per creare e scambiare conoscenze ed esperienze, contribuire collaborativamente all'innovazione didattica. Utilizzare le tecnologie digitali per condividere e scambiare conoscenze, risorse ed esperienze con i colleghi e i propri pari. Utilizzare le tecnologie digitali per coinvolgere in modo collaborativo la comunità educativa. Utilizzare le tecnologie digitali per esplorare e riflettere su nuove pratiche e metodologie didattiche. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e scambiare conoscenze ed esperienze, contribuire collaborativamente all'innovazione didattica.	Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con i propri colleghi, docenti, formatori, per creare e scambiare conoscenze ed esperienze, contribuire collaborativamente all'innovazione didattica. Utilizzare le tecnologie digitali per condividere e scambiare conoscenze, risorse ed esperienze con i colleghi e i propri pari. Utilizzare le tecnologie digitali per coinvolgere in modo collaborativo la comunità educativa. Utilizzare le tecnologie digitali per esplorare e riflettere su nuove pratiche e metodologie didattiche. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e scambiare conoscenze ed esperienze, contribuire collaborativamente all'innovazione didattica.	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento
Le tecnologie digitali (e gli strumenti) per creare e contribuire attivamente al bene comune, in collaborazione con i propri pari.	Riflettere in modo critico sulla propria pratica didattica e didattica. Identificare i propri punti di competenza e le aree di miglioramento. Creare il proprio sito web per sviluppare la propria competenza digitale e didattica. Creare contenuti di apprendimento mirati e migliorare le opportunità per la propria crescita professionale continua. Creare regolarmente di contenuti ed arricchire il proprio repertorio di pratiche didattiche digitali. Autore di contenuti e sviluppare la loro competenza digitale. A livello di organizzazione educativa, riflettere e fornire suggerimenti critici sulle strategie e le pratiche didattiche adottate. Contribuire attivamente allo sviluppo e al mantenimento di pratiche, politiche e visioni organizzative in merito all'uso delle tecnologie digitali.	Riflettere in modo critico sulla propria pratica didattica e didattica. Identificare i propri punti di competenza e le aree di miglioramento. Creare il proprio sito web per sviluppare la propria competenza digitale e didattica. Creare contenuti di apprendimento mirati e migliorare le opportunità per la propria crescita professionale continua. Creare regolarmente di contenuti ed arricchire il proprio repertorio di pratiche didattiche digitali. Autore di contenuti e sviluppare la loro competenza digitale. A livello di organizzazione educativa, riflettere e fornire suggerimenti critici sulle strategie e le pratiche didattiche adottate. Contribuire attivamente allo sviluppo e al mantenimento di pratiche, politiche e visioni organizzative in merito all'uso delle tecnologie digitali.	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento
Le tecnologie digitali e le risorse digitali a rete della propria crescita professionale (ad esempio la partecipazione ad attività di formazione che prevedono l'uso degli strumenti tecnologici, ecc.).	Utilizzare Internet per individuare opportunità di crescita e di aggiornamento professionale che rispondono alle proprie esigenze. Utilizzare Internet per aggiornare la propria conoscenza e competenze in ambito disciplinare. Utilizzare Internet per aggiornare le proprie strategie e metodi didattici. Utilizzare Internet per individuare risorse digitali utili per l'aggiornamento professionale. Utilizzare la comunità di informazioni all'interno della rete/comunità professionali come risorsa per la propria crescita professionale. Riflettere la opportunità di aggiornamento professionale disponibili in rete, come ad es. video-tutorial, MOOC, webinar, ecc. Utilizzare le tecnologie e gli strumenti digitali per creare occasioni di formazione destinate ai colleghi e ai propri pari.	Utilizzare Internet per individuare opportunità di crescita e di aggiornamento professionale che rispondono alle proprie esigenze. Utilizzare Internet per aggiornare la propria conoscenza e competenze in ambito disciplinare. Utilizzare Internet per aggiornare le proprie strategie e metodi didattici. Utilizzare Internet per individuare risorse digitali utili per l'aggiornamento professionale. Utilizzare la comunità di informazioni all'interno della rete/comunità professionali come risorsa per la propria crescita professionale. Riflettere la opportunità di aggiornamento professionale disponibili in rete, come ad es. video-tutorial, MOOC, webinar, ecc. Utilizzare le tecnologie e gli strumenti digitali per creare occasioni di formazione destinate ai colleghi e ai propri pari.	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigCompEdu) per descrivere il livello di padronanza che trovi nel commento

Didattica con e nella rete



Le risorse di rete per la didattica e la formazione continua degli insegnanti

 Nascondi la descrizione del corso

Il corso è indirizzato agli insegnanti di ogni ordine e grado che vogliono avvicinarsi all'uso didattico-formativo delle risorse di rete, sia in aula con i propri studenti, sia per la propria crescita professionale.

Non si tratta di un corso di approfondimento metodologico, né tanto meno di formazione all'uso delle tecnologie di rete. Del resto, condensare in un corso di poche ore l'universo mondo dell'uso didattico della rete è pressoché impossibile.

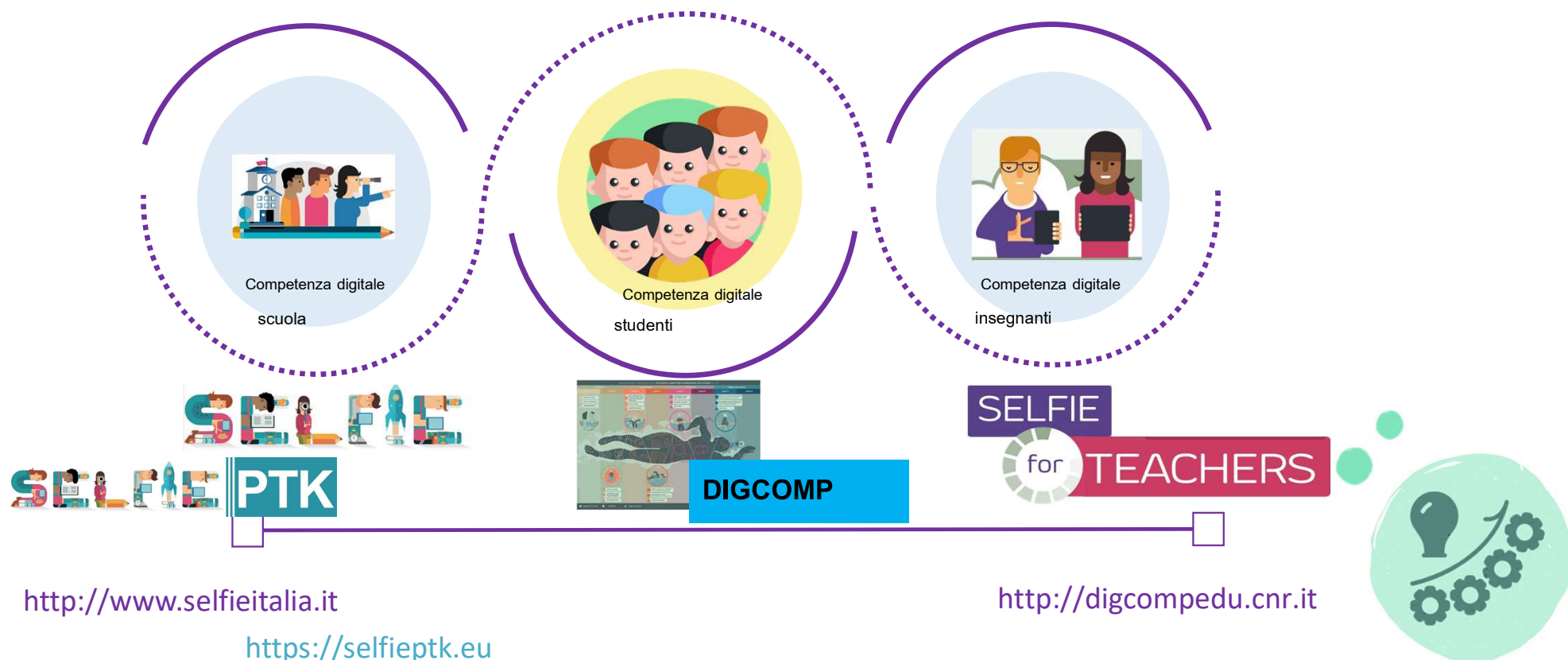
Lo scopo, quindi, è principalmente quello di creare suggestioni, sollecitare riflessioni e idee, rimandando ad altri corsi online il compito di approfondire in modo più sistematico e completo le diverse sfaccettature dell'uso didattico delle risorse di rete.

Contenuti:

- L'uso didattico delle tecnologie e delle risorse di rete
- Reti e inclusione socio-educativa
- Progettare e gestire l'uso didattico delle risorse di rete
- Valutazione e didattica attiva
- La rete per la propria crescita professionale



ECOSISTEMA per LA COMPETENZA DIGITALE



Icona studenti create da Freepik (<https://www.freepik.com>) con Flaticon (<https://www.flaticon.com>)



CNR – ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE

CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO

Grazie!

bocconi@itd.cnr.it

REFERENTE NAZIONALE



[TP://SELFIEITALIA.IT](http://SELFIEITALIA.IT)



CNR - ITD

Consiglio Nazionale delle Ricerche
Istituto per le Tecnologie Didattiche

CNR – ITD (CC BY-NC-SA) ATTRIBUZIONE NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO